

# Règlement de l'appel à projet

## EDF Odyss Elec - Projet inédit de création immersive

### Article 1 - PRÉAMBULE

EDF: L'histoire de l'électricité, c'est une grande aventure humaine, une épopée scientifique et technique, portée par EDF depuis plus de 70 ans. Afin de partager cette incroyable aventure et de faire découvrir son activité industrielle, EDF, en tant qu'électricien et leader mondial des énergies bas carbone, cultive depuis toujours une tradition d'accueil et d'ouverture de ses sites de production. Ainsi chaque année, EDF fait visiter à plus de 400 000 visiteurs ses sites de production (centrales nucléaires, hydrauliques et thermiques). En parallèle, l'entreprise a pour tradition de faire appel à des artistes afin de sublimer ses ouvrages hors norme et faire connaître les différents moyens pour produire de l'électricité. Pour cela, EDF invite le public à découvrir ses sites industriels et leur fonctionnement à travers sa programmation artistique et culturelle inédite, baptisée Odyss Elec.

VR Arles Festival: Fondé en 2016 par Fisheye, les Rencontres de la photographie d'Arles et BNP Paribas, Le VR Arles Festival plonge le spectateur au cœur des meilleures productions mondiales de réalité virtuelle. Le VR Arles Festival encourage les artistes à explorer le champ des possibles de la VR et s'engage aux côtés des réalisateurs dans ces nouvelles perspectives d'écriture, de tournage et de diffusion. La programmation, présentée au public arlésien tout au long de l'été, est composée de fictions, de documentaires et d'expériences artistiques immersives et interactives. Le VR Arles Festival propose un parcours jeune public, une série de conférences professionnelles ainsi qu'une résidence d'écriture pour la VR.

EDF et le VR Arles Festival partagent des valeurs fortes à travers la création et la diffusion de contenus immersifs innovants. EDF lance aujourd'hui avec le soutien du VR Arles Festival une commande inédite de création immersive. Comment les technologies immersives peuvent rendre attractive l'industrie électrique du groupe EDF auprès du public et l'inviter à venir découvrir ses usines, ses métiers et ses innovations ?

### Article 2 – OBJET

Dans une logique de modernisation de son image, EDF a déjà eu recours à la technologie de la réalité virtuelle avec son film « La fabuleuse histoire de l'électricité » réalisé en 2018, qui offre au public une expérience immersive et permet de découvrir de manière inédite quelques sites de production emblématiques de l'histoire industrielle d'EDF. Ce film a reçu le prix Intermedia-Globe Gold dans la catégorie « 360° réalité virtuelle » et le Grand Award dans la catégorie « Corporate & Communication » au World Media Festival d'Hambourg en mai 2019. Fort du succès de cette première expérience, EDF souhaite aujourd'hui poursuivre dans cette dynamique.

L'appel à projet s'adresse aux auteurs, créateurs, artistes, réalisateurs de nationalité française, spécialisés dans les technologies immersives. Les technologies immersives visent à plonger l'utilisateur dans un environnement numérique avec lequel il est capable d'interagir. Elles comprennent notamment la réalité virtuelle, la réalité augmentée, la réalité mixte, les hologrammes et le video mapping. Cet appel a pour objectif de faire naître des projets utilisant le potentiel artistique des technologies immersives pour mettre en valeur l'activité industrielle d'EDF et moderniser l'image des sites de production d'électricité auprès des jeunes générations.

Il vise à valoriser la vie des usines, les métiers de l'entreprise et le savoir-faire d'EDF en touchant de nouveaux publics tout en suscitant de vocations nouvelles. Cet appel à projet se place dans une tradition de collaboration entre EDF et des artistes dans un objectif de conjuguer art, industrie et innovation.

Les projets proposés doivent répondre à trois principaux critères: déployer un dispositif immersif, avoir une dimension artistique et être itinérants. Les projets proposés peuvent être tout ou en partie dématérialisés ou prendre la forme de performances et/ou installations artistiques modulables.

Les projets proposés devront répondre à ces critères et faire écho à ces objectifs.

### Article 3 – SÉLECTION, ACCOMPAGNEMENT ET VALORISATION DU PROJET

Le jury sélectionnera un projet « coup de cœur » parmi toutes les candidatures au mois de décembre 2019.

L'annonce du lauréat ainsi que la remise du prix auront lieu début janvier 2020 à Paris.

Le projet lauréat sera produit et financé par EDF. Le prix de la commande pour le projet lauréat s'élève à 25 000 euros hors taxes.

Le projet lauréat bénéficiera d'une visibilité importante à travers les différents supports de communication du groupe EDF (relations presse, réseaux sociaux, etc.) et sur le site internet du VR Arles Festival.

#### Article 4 – MODALITÉS DE CANDIDATURE

Chaque candidat doit soumettre un dossier de candidature (format pdf), nommé de la façon suivante NOM\_PRENOM et composé :

- d'un curriculum vitæ;
- d'une note d'intention représentative du projet et du budget prévisionnel;
- une note sur la stratégie de diffusion sur le territoire français;
- d'une description des précédents projets immersifs réalisés (envoyés au format numérique).

Le dossier de candidature doit être adressé avant le 15 novembre 2019 à :  
candidature.edf@vrrarlesfestival.com

La sélection du finaliste sera réalisée au mois de décembre 2019.

Toute candidature incomplète, erronée ou ne respectant pas le présent règlement sera considérée comme irrecevable et sera rejetée, sans que la responsabilité d'EDF ou du VR Arles Festival puisse être engagée.

Le candidat garantit que l'œuvre proposée à la bourse est originale, inédite et qu'il est seul détenteur de l'ensemble des droits d'exploitation attachés. Le candidat doit avoir réglé les autorisations éventuellement requises à cet effet.

#### Article 5 – CRITÈRES D'ÉVALUATION

Le jury examinera la qualité artistique et immersive des projets proposés.

La sélection se portera, en priorité, sur des projets :  
s'inscrivant dans les valeurs du groupe EDF,  
respectant le budget annoncé,  
de créatifs de nationalité française,  
de création innovante.

Dans le cas d'obtention du prix, les candidats s'engagent à :

- réaliser le projet dans l'enveloppe budgétaire de 25 000 euros hors taxes prévue;
- achever leurs projets au plus tard le 15 juin 2020;
- ne présenter le projet à aucun autre prix, concours ou bourse avant la remise du prix EDF;
- faire figurer dans les publications et dans toutes les communications concernant le travail réalisé grâce au prix la mention « Lauréat du prix EDF Odyss Elec »;
- autoriser EDF à diffuser le projet en France et à l'étranger pendant une durée de 5 ans à compter de l'annonce des lauréats.

#### Article 6 – JURY

Le jury, constitué de professionnels de l'image issus des milieux des technologies et de la création immersive, sera composé de : un membre du VR Arles festival, un membre d'EDF, deux experts des technologies immersives, un producteur XR (Extended Reality), un auteur/créateur XR, un journaliste spécialisé ou chercheur dans le domaine des technologies immersives. Il attribuera le prix en fonction de la capacité du projet présenté à répondre aux attendus précités, de sa pertinence thématique, de

sa qualité esthétique, de son originalité et de sa faisabilité technique.

Sa décision est sans appel. Le jury peut décider de ne pas attribuer le prix s'il estime que les candidatures qui lui sont proposées ne justifient pas l'attribution de celui-ci.

#### Article 7 – RÈGLEMENT

Le fait de participer au prix EDF implique l'acceptation de son règlement.

#### Article 8 – RESPONSABILITÉ

EDF se réserve expressément le droit, si les circonstances l'exigent, d'annuler à tout moment et pour quelque cause que ce soit l'attribution du prix au titre du présent règlement.

#### Article 9 – DÉPÔT ET CONSULTATION DU RÈGLEMENT

Ce règlement sera adressé gratuitement à toute personne qui en ferait la demande à EDF ou au VR Arles Festival. Seul le droit français est applicable au présent règlement. Seule la version du règlement établie en langue française fait foi en cas de litige.